

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Teams-Games-Tournament*) DALAM MENGAKTIFKAN SISWA PADA MATERI GITAR DI KELAS X SMA NEGERI 10 BULUKUMBA

Andi Edy Al Muhajar
1282040018

Program Studi Pendidikan Sendratasik
Fakultas Seni Dan Desain
Universitas Negeri Makassar

ABSTRAK

Andi Edy Al Muhajar, 2017, *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Dalam Mengaktifkan Siswa Pada Materi Gitar Di Kelas X SMA Negeri 10 Bulukumba*. Skripsi Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar dibimbing oleh Khaeruddin, S.Sn., M.Pd dan Andi Ihsan, S.Sn., M.Pd

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam mengaktifkan siswa pada materi gitar dikelas X SMA Negeri 10 Bulukumba. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 10 Bulukumba yang terdiri dari 30 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi dan angket. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan. Analisis data kuantitatif terdiri dari penilaian keaktifan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, diperoleh kesimpulan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat Mengaktifkan Siswa Pada Materi Gitar Kelas X SMA Negeri 10 Bulukumba. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 68,33% meningkat menjadi 81,87% pada siklus II, begitu juga dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 74,16% meningkat menjadi 83,69% pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Keaktifan siswa, SMA Negeri 10 Bulukumba

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan yang diterapkan di lingkungan sekolah dimaksudkan untuk mewujudkan tujuan pendidikan Nasional sebagaimana yang ditegaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yaitu: mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Depdiknas, 2003).

Suatu masalah yang terus menerus dihadapi oleh guru dalam proses belajar mengajar adalah bagaimana mendapatkan perhatian siswa-siswa mereka. Oleh karena itu, sangat penting untuk mengupayakan siswa agar aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung. Guru harus mampu menciptakan pola pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, yang dapat membawa siswa ke dunianya sendiri yaitu bermain dengan penuh keasyikan serta tanpa tekanan.

Model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berpengaruh dalam peningkatan keaktifan siswa. Penggunaan model pembelajaran dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi yang disampaikan. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif tidak lepas dari peran guru dalam memilih dan mengkombinasikan beberapa model pembelajaran yang tepat agar dapat memacu keingintahuan dan memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Keterlibatan siswa yang aktif dalam proses belajar mengajar akan memberi peluang besar terhadap pencapaian tujuan pembelajaran.

TGT (*Teams-Games-Turnament*) merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran *Cooperatif Learning* yaitu pembelajaran yang dilaksanakan didalam kelas dengan membentuk kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari tiga sampai lima siswa,

guru memberikan permainan-permainan akademik dan guru mengadakan turnamen atau kompetisi antar kelompok. Hal ini memungkinkan siswa yang belum memahami konsep yang disampaikan oleh guru dapat bertanya kepada teman satu timnya untuk memperoleh informasi lebih, sehingga dalam kegiatan turnamen siswa telah memahami materi pelajaran dan siap bersaing dengan lawannya. Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT, guru berkeliling untuk membimbing siswa saat diskusi kelompok. Hal ini memungkinkan siswa berinteraksi dengan guru. Pendekatan terhadap siswa diharapkan mampu mengurangi rasa takut bagi siswa untuk bertanya atau berpendapat kepada guru.

Berdasarkan pengamatan peneliti pada saat melakukan observasi pada Kelas X di SMA Negeri 10 Bulukumba, proses pembelajaran dilaksanakan hanya dengan setting kooperatif. Sehingga keaktifan belajar dinilai masih rendah karena belum adanya kegiatan-kegiatan yang dapat mengaktifkan pembelajaran mereka. Mengacu pada pemaparan di atas, maka peneliti berminat untuk melakukan penelitian dengan judul “PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (*Teams-Games-Turnament*) DALAM MENGAKTIFKAN SISWA PADA MATERI GITAR DI KELAS X SMA NEGERI 10 BULUKUMBA”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang diatas, maka permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Turnament*) terhadap keaktifan siswa pada materi gitar di kelas X SMA Negeri 10 Bulukumba ?
2. Apakah terdapat peningkatan keaktifan siswa setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*) ?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Turnament*) terhadap keaktifan siswa pada materi gitar di kelas X SMA Negeri 10 Bulukumba.
2. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan siswa setelah penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Tournament*)

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi siswa: Dapat meningkatkan keaktifan siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
2. Bagi Guru: Guru dapat mengetahui peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams-Games-Turnament*).
3. Bagi peneliti: Sebagai latihan dalam sumbangsih pemikiran tertulis dan sebagai bahan pertimbangan dalam mempersiapkan diri untuk terjun di dunia pendidikan di sekolah.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams-Games-Turnament*)

a. Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen* (Rusman, 2014). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling berinteraksi dan berdiskusi dalam mengerjakan atau menyelesaikan suatu tugas untuk mencapai tujuan bersama dalam pembelajaran.

b. TGT (*Teams-Games-Tournament*)

TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras berbeda. Model pembelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Fathurrohman. 2015).

Adapun komponen-komponen dalam TGT (*Teams-Games-Tournament*) yang perlu diperhatikan yaitu (Aris. 2014) : a) Penyajian kelas, b) Kelompok, c) *Game*, d) *Tournament*, d) Penghargaan kelompok.

2. Keaktifan Siswa

Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akan menyebabkan interaksi yang tinggi antara guru dengan siswa ataupun dengan siswa itu sendiri. Hal ini akan mengakibatkan suasana kelas menjadi segar dan kondusif, dimana masing-masing siswa dapat melibatkan kemampuannya semaksimal mungkin. Aktivitas yang timbul dari siswa akan mengakibatkan pula terbentuknya pengetahuan dan keterampilan yang akan mengarah pada peningkatan prestasi. Aktivitas belajar merupakan segala kegiatan yang dilakukan dalam proses interaksi (guru dan siswa) dalam rangka mencapai tujuan belajar. Aktivitas yang dimaksudkan di sini penekanannya adalah pada siswa, sebab dengan adanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran terciptalah situasi belajar aktif (Zainal Hakim. 2013).

Berkaitan dengan belajar aktif, Dierich (dalam Suhana, 2014) menyatakan bahwa Aktivitas belajar dapat dibagi menjadi delapan kelompok yaitu: (1) kegiatan-

kegiatan visual, (2) kegiatan-kegiatan lisan (oral), (3) kegiatan-kegiatan mendengarkan, (4) kegiatan-kegiatan menulis, (5) kegiatan-kegiatan menggambar, (6) kegiatan-kegiatan metric, (7) kegiatan-kegiatan mental dan (8) kegiatan-kegiatan emosional.

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Actions Research). Menurut Carr dan Kemmis dalam Wijaya (2010: 8), penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu bentuk penelitian refleksi diri (*self reflective*) yang dilakukan oleh para partisipan untuk memperbaiki rasionalitas dan kebenaran seperti praktik-praktik atau pendidikan yang dilakukan sendiri. Faktor kajian dalam penelitian ini yaitu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran gitar melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams-games-tournaments*).

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 10 Bulukumba pada semester genap tahun pelajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 siswa.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu siklus I (selama 2 pertemuan) dan siklus II (selama 2 pertemuan). Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Untuk itu, pada saat pembelajaran berlangsung dilakukan pengamatan keaktifan siswa. Selanjutnya pada akhir siklus diberikan angket keaktifan siswa. Secara garis besar prosedur yang akan dilakukan dalam penelitian ini yaitu: a) perencanaan tindakan, b) pelaksanaan tindakan, c) observasi, dan d) refleksi (Sukardi, 2016).

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian. Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara observasi atau pengamatan dan angket.

E. Teknik Analisis Data

Analisis data diarahkan untuk mencari dan menemukan upaya yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini analisisnya diklasifikasikan atas dua jenis data yaitu data kualitatif dan data kuantitatif (Kasmadi dan Nia. 2014). Kemudian hasil tes awal akan dibandingkan dengan hasil tes akhir setiap siklus, yang nantinya hasil tes akhir dari siklus I dan siklus II akan dibandingkan.

1. Analisis data kualitatif

Teknik analisis data kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: a) Reduksi data, b) Penyajian data dan c) Penarikan kesimpulan.

2. Analisis data kuantitatif

Dalam penelitian ini, data yang diperoleh dari pedoman observasi berbentuk *rating scale* adalah data kuantitatif, yang menunjukkan penilaian atas kemunculan kegiatan yang mencerminkan keaktifan siswa sesuai dengan kriteria yang ditentukan. Data yang diperoleh kemudian akan dianalisa sehingga diketahui skor keaktifan siswa yaitu (Sugiyono, 2014. 137): a) menentukan kriteria pemberian skor terhadap setiap aspek aktifitas siswa yang diamati, b) menjumlahkan skor masing-masing aspek aktivitas siswa yang diamati, dan c) menghitung skor aktivitas siswa pada setiap aspek yang diamati dengan rumus sebagai berikut :

$$\% \text{ Aktivitas belajar siswa} = \frac{\text{skor aktivitas belajar siswa}}{\text{skor maximum}} \times 100\%$$

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian tindakan kelas ini adalah jika terjadi peningkatan keaktifan siswa dalam pembelajaran gitar yang didasarkan pada ketercapaian

masing-masing indikator aktivitas siswa minimal 75% setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian Dalam Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Mengaktifkan Siswa Pada Materi Gitar

1. Hasil Observasi

a. Hasil Observasi Siklus I

Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan pada Siklus pertama, dimulai dari awal sampai dengan akhir pembelajaran. Pengamatan dilakukan peneliti dengan dibantu oleh empat orang pengamat lainnya. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi.

Hasil observasi keaktifan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada pembelajaran gitar siklus I terlihat bahwa sebesar 80% Siswa membaca materi pelajaran, sebesar 71,66% siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 65% siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok, 75% mencatat materi gitar yang diberikan guru, 68,33% siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru, 56,66% siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok, 60% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi, 70% siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*). Secara keseluruhan keaktifan siswa dalam pembelajaran Gitar selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus I sebesar 68,33%.

Berdasarkan data yang diperoleh oleh peneliti diketahui bahwa indikator keaktifan siswa belum optimal. Siswa masih pasif dalam mengemukakan pendapat dalam berkelompok dan hanya beberapa siswa yang aktif sehingga proses pelaksanaan diskusi kurang bisa membawa siswa untuk aktif berbicara. Dalam

game turnamen siswa juga masih banyak yang bekerja sama dalam mengerjakan soal yang seharusnya dikerjakan sendiri-sendiri. Dari hasil yang telah diketahui pada siklus I tersebut, maka peneliti berencana akan melakukan perbaikan sehingga keaktifan siswa diharapkan dapat lebih optimal lagi pada siklus II mendatang.

b. Hasil Observasi Siklus II

Pada siklus II kali ini siswa sudah bisa menyesuaikan diri dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*). Siswa terbiasa menjalankan tugas masing-masing. Hasil observasi keaktifan siswa selama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada pembelajaran gitar siklus II terlihat bahwa sebesar 86,66% siswa membaca materi pelajaran, sebesar 80% siswa memperhatikan penjelasan dari guru, 85% siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok, 88,33% mencatat materi gitar yang diberikan guru, 80% siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru, 78,33% siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok, 76,66% siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi, 80% siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (*game*). Secara keseluruhan keaktifan siswa dalam pembelajaran Gitar selama Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus II sebesar 81,87%.

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan masing-masing skor Indikator Keaktifan Siswa, hal tersebut menunjukkan bahwa kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I sudah dapat diperbaiki di siklus II. Terlihat dari data observasi pada siklus II yang telah mencapai kriteria minimal yang sebelumnya telah ditentukan yaitu sebesar 75%. Dengan penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (*Team Games Tournament*) siswa menjadi lebih aktif ikut serta dalam pembelajaran yang ada. Siswa sudah aktif bertanya dan

memberikan pendapatnya ketika mengikuti pelajaran di kelas, Oleh karena itu pembahasan materi gitar pada kelas X MIPA 2 dicukupkan sampai dengan siklus II.

2. Hasil Angket

Hasil angket ini digunakan untuk mendukung data yang diperoleh dari pelaksanaan observasi yang telah dilakukan guna memperoleh data yang lebih objektif. Berikut ini adalah hasil angket Keaktifan Siswa pada siklus I dan siklus II:

Tabel 3. Data Hasil Angket Keaktifan Siswa

No.	Aspek		Uraian Indikator	Skor (%)	
				Siklus I	Siklus II
1	Visual	A	Siswa membaca materi pelajaran	76,66	81,25
		B	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	77,91	89,16
2	Menulis	C	Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok	73,75	79,16
		D	Siswa mencatat materi gitar yang diberikan guru	76,94	86,66
3	Mendengar	E	Siswa mendengarkan penjelasan yang diberikan dari guru	77,91	87,08
		F	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	76,66	86,25
4	Lisan	G	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	64,72	78,33
5	Mental	H	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (game)	74,16	81,66
Skor Rata-rata				74,83	83,69

Sumber : Data yang diolah

Hasil angket pada siklus I menunjukkan skor rata-rata keaktifan siswa hanya didapat sebesar 74,83% atau belum memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditentukan sebelumnya. Sedangkan hasil angket pada siklus II menunjukkan

peningkatan skor rata-rata aktivitas belajar siswa yang meningkat menjadi sebesar 83,69%, skor tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan untuk masing-masing indikator yaitu sebesar 75%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian Dalam Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Pada Materi Gitar

Tingkat keberhasilan Penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*teams games tournament*) baik siklus I maupun siklus II dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor rata-rata keaktifan siswa berdasarkan observasi yang dilihat dari siklus I sebesar 68,33% dan siklus II sebesar 81,87%, yang mengalami peningkatan sebesar 13,54%. Selain dari hasil observasi diatas, data keaktifan siswa dalam penelitian ini juga didukung dari hasil angket yang diisi siswa di akhir siklus I maupun siklus II. Berdasarkan hasil angket yang telah diisi siswa terlihat bahwa skor rata-rata keaktifan siswa meningkat yang dilihat dari peningkatan siklus I sebesar 74,83% dan peningkatan siklus II sebesar 83,69%, mengalami peningkatan sebesar 8,85%.

Berikut ini adalah tabel yang menunjukkan peningkatan keaktifan siswa kelas X MIPA 2 SMA Negeri 10 Bulukumba berdasarkan hasil angket.

Tabel. 5 Peningkatan keaktifan siswa berdasarkan angket pada siklus I dan siklus II

No.	Aspek		Uraian Indikator	Skor (%)		Peningkatan (%)
				Siklus I	Siklus II	
1	Aspek	A	Siswa membaca materi pelajaran	76,66	81,25	4,59
		B	Siswa memperhatikan penjelasan dari guru	77,91	89,16	11,25
2	Menulis	C	Siswa mengerjakan tugas dari guru secara kelompok	73,75	79,16	5,41
		D	Siswa mencatat materi gitar yang diberikan guru	76,94	86,66	9,72
3	Mendengar	E	Siswa mendengarkan penjelasan yang	77,91	87,08	9,17

			diberikan dari guru			
		F	Siswa mendengarkan pendapat temannya saat diskusi kelompok	76,66	86,25	9,59
4	Lisan	G	Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru saat penjelasan materi	64,72	78,33	13,61
5	Mental	H	Siswa memberikan jawaban dalam tahap permainan (game)	74,16	81,66	7,5
Skor Rata-Rata				74,83	83,69	8,85

Sumber : Data yang diolah

Berdasarkan data hasil observasi di atas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor keaktifan siswa yang dilihat dari peningkatan siklus I ke siklus II sebesar 13,54%. Selain itu, penelitian ini juga didukung dengan hasil angket keaktifan siswa yang juga menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 8,85%.

Data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 68,33% meningkat menjadi 81,87% pada siklus II. Begitu juga dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 74,16% meningkat menjadi 83,69% pada siklus II.

Penelitian ini sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya memiliki tujuan Mengaktifkan Siswa dalam Pembelajaran Gitar Siswa Kelas X MIPA 2 SMA Negeri 10 Bulukumba dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*). Berdasarkan analisis hasil penelitian dari observasi dan angket diketahui bahwa rata-rata masing-masing indikator keaktifan Siswa dalam satu kelas telah mencapai 75% dari skor keaktifan Siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang ada tersebut, indikator keberhasilan telah tercapai.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dapat Mengaktifkan Siswa Pada Materi Gitar Kelas X SMA Negeri 10 Bulukumba. Hal ini ditunjukkan dengan data hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari observasi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 68,33% meningkat menjadi 81,87% pada siklus II, begitu juga dengan hasil rata-rata keseluruhan yang diperoleh dari hasil angket yang menunjukkan peningkatan rata-rata indikator keaktifan siswa pada siklus I sebesar 74,16% meningkat menjadi 83,69% pada siklus II. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) menjadikan siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran karena pembelajaran yang dikemas berbeda dari biasanya.

B. SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, peneliti menyarankan:

1. Bagi Guru

Peneliti menyarankan kepada guru untuk dapat menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) dikemudian hari sebagai salah satu alternatif pembelajaran seni budaya di kelas. Karena dengan model ini keaktifan siswa dapat lebih meningkat.

2. Bagi Siswa

Siswa diharapkan selalu aktif dalam kegiatan belajar mengajar seperti membaca materi pelajaran, memperhatikan penjelasan dari guru, menjawab pertanyaan dan dapat lebih membiasakan kerjasama dengan teman kelompoknya, karena dengan hal-hal tersebut dapat menjadi acuan kepada siswa supaya dengan aktivitas belajar yang baik pada akhirnya juga akan mempengaruhi prestasi belajar siswa menuju ke arah yang memuaskan.

3. Bagi Peneliti Lain

Dapat mempergunakan hasil penelitian ini sebagai bahan kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2003. *Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Biro Hukum dan Organisasi.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Kasmadi dan Nia. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif (bacaan wajib Bagi Peneliti, Guru, Dan Mahasiswa Program S1, dan S2 di Lingkungan pendidikan)*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2014. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta
- Suhana, Cucu. 2014. *Konsep Strategi Pembelajaran (Edisi Revisi)*. Bandung: Refika Aditama.
- Sukardi. 2016. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kompetensi dan Praktiknya)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Zainal Hakim. 2013. *Keaktifan Siswa Dalam Proses Pembelajaran*.
<http://E:/Keaktifansiswadalamprosespembelajaran.htm>